

Pengaruh Penggunaan Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di MAN 1 Sijunjung

Riyanda Putra^{1*}, Rini Afriani²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*riyandaputra731@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by students' low history learning outcomes due to suboptimal mastery of the material, driven by limited media variety and conventional instruction. It aimed to analyze the impact of using Edpuzzle on history learning outcomes at MAN 1 Sijunjung. A quasi-experimental control-group pretest-posttest design was used with purposive sampling, involving 30 students in class XI F5 (experimental) and 30 in class XI F4 (control). Data were collected using 36 objective pretest/posttest questions and analyzed via normality, Wilcoxon, and Mann-Whitney tests, alongside N-Gain scores. Initial mean pretest scores were comparable: 24.94 (experimental) and 24.88 (control). Post-intervention, the experimental group's mean score rose to 82.19, while the control group reached 38.29. Hypothesis testing yielded $p < 0.001$ ($p < 0.05$), accepting H_a and rejecting H_0 . Based on N-Gain interpretation criteria (<40% ineffective, 40–55% less effective, 56–75% moderately effective, >76% effective), the experimental group's score of 75.92% fell into the moderately effective category. Consequently, Edpuzzle significantly and effectively improves students' understanding of history.

Keywords: *Edpuzzle, Student Learning Outcomes, History Learning, quasi Experiment*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar sejarah siswa akibat penguasaan materi yang belum optimal, yang dipicu oleh keterbatasan variasi media serta pembelajaran yang masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Edpuzzle terhadap hasil belajar sejarah di MAN 1 Sijunjung. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi-experimental) dengan desain control-group pretest-posttest dan teknik pengambilan sampel bertujuan (purposive sampling). Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas XI F5 sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas XI F4 sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui 36 soal objektif (pretest/posttest) dan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji Wilcoxon, uji Mann-Whitney, serta perhitungan skor N-Gain. Rata-rata skor awal (pretest) kedua kelompok relatif seimbang, yaitu 24,94 pada kelompok eksperimen dan 24,88 pada kelompok kontrol. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata (posttest) kelompok eksperimen meningkat menjadi 82,19, sedangkan kelompok kontrol mencapai 38,29. Uji hipotesis menghasilkan nilai $p < 0,001$ ($p < 0,05$), yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: *Edpuzzle, Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah, Kuasi Eksperimen*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental, asasi, universal dan menempati strata tertinggi kebutuhan manusia, sehingga menjadi barometer kemajuan dan peradaban. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas hidup pribadi dan masyarakat dengan menyiapkan peserta didik untuk menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan

yang pesat (Syafri & Zen, 2019). Mengenai tujuan pendidikan dikemukakan di dalam pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 yakni pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran sejarah merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan, karena melalui pembelajaran sejarah siswa dapat memahami perkembangan peradaban manusia, mengenal peristiwa-peristiwa penting, serta mempelajari nilai-nilai dan pelajaran dari masa lampau. Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan membelajarkan siswa saja, melainkan guru juga harus mampu mengolah informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa (Hakim, 2023). Peserta didik dimungkinkan bisa mempelajari lebih luas materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi daripada penyampaian materi pelajaran oleh guru di kelas (Sustianingsih & Yati, 2021).

Berdasarkan pengamatan dan observasi peneliti selama pelaksanaan Praktek Pendidikan Lapangan (PPL) di MAN 1 Sijunjung pada semester Ganjil Bulan Juli-Desember Tahun Ajaran 2023/2024, intensitas penggunaan media pembelajaran terutama media berbasis teknologi masih rendah dan belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru sejarah. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru sejarah MAN 1 Sjunjung, Pisneti mengatakan bahwa ia jarang menggunakan media pembelajaran di kelas. Beliau juga mengatakan bahwa di MAN 1 sijunjung sebetulnya telah ada media pembelajaran sejarah terutama media pembelajaran sejarah berbasis teknologi namun belum dimanfaatkan secara optimal atau belum digunakan dengan baik. hal ini disebabkan oleh guru belum begitu mahir dalam menggunakan media berbasis teknologi dan informasi tersebut.

Berdasarkan nilai siswa yang peneliti peroleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, karena masih banyak siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dapat dilihat dari nilai Penilaian Harian I Kelas XI pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Penilaian Harian I Semester Ganjil Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI MAN 1 Sijunjung

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Rata-rata Nilai
1.	XI. MIPA 1	32	1	31	52,35
2.	XI.MIPA 2	33	3	30	53,16
3.	XI. IPS 1	29	4	25	57,79
4.	XI.IPS 2	29	1	28	47,55
5.	XI.IPK	36	4	32	57,48

Sumber: Guru Sejarah MAN 1 Sijunjung

Pada tabel 1 ini, menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas XI.F MAN 1 Sijunjung yang masih rendah atau belum mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 78. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai dan memahami materi pembelajaran sejarah.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan penggunaan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah sebuah platform dan aplikasi yang digunakan sebagai sarana *software* untuk media pembelajaran berupa video yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh semua pendidik untuk mengembangkan pembelajaran semenarik mungkin, dimana video yang dibuat dapat diambil dari *Youtube* kemudian dimasukkan kedalam platform *edpuzzle* dan pendidik bisa mengedit video tersebut seperti memotong video, *mentranslite*, menambahkan suara, memberikan pertanyaan atau soal, dan berbagai fitur yang terdapat di dalamnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Sundi et al., 2020).

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan *edpuzzle* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan. Rizka Kurniawan dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa” Jurnal Inovasi Pendidikan Vol. 1 No. 2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual berbantu *edpuzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Sehingga media pembelajaran audio visual berbantu *edpuzzle* memiliki pengaruh sangat tinggi terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian ini berlandaskan teori belajar behavioristik yang merupakan teori dengan pandangan tentang belajar sebagai perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (perilaku reaktif). Belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi dan respon (Husamah et al., 2016). Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes (Wahab & Rosnawati, 2021).

Urgensi penelitian ini terletak pada diperlukan penggunaan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Teknologi harusnya dimanfaatkan oleh seorang pendidik sebagai pilihan media pembelajaran yang dapat meminimalisir berbagai hambatan dalam proses pembelajaran sehingga guru lebih mudah menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik (Irfani & Yefterson, 2021). Peserta didik dimungkinkan bisa mempelajari lebih luas materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi daripada penyampaian materi pelajaran oleh guru di kelas

(Sustianingsih & Yati, 2021).

Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Sijunjung. Penelitian ini secara khusus mengamati bagaimana penggunaan *edpuzzle* mempengaruhi hasil belajar siswa dan seberapa signifikansi pengaruhnya.

Manfaat penelitian ini dapat dibedakan atas manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan terutama penggunaan media pembelajaran video interaktif menggunakan platform *edpuzzle*. Secara praktis, dapat memberikan referensi serta pilihan baru bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan media *edpuzzle* kemudian secara sistematis mengamati apa yang terjadi berkaitan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Desain penelitian menggunakan model *control-group pretest-posttest design* agar dapat mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua kelas dalam melakukan penelitian. Satu kelas diberikan perlakuan berupa menggunakan media *edpuzzle* sebagai kelas eksperimen dan satu kelas diberikan perlakuan menggunakan media konvensional sebagai kelas kontrol.

Secara garis besar, penelitian ini melewati beberapa tahapan pada pelaksanaannya yang meliputi: 1) Tahapan Awal; Tahapan ini diawali dengan melakukan penentuan sampel serta memilih kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian, berlanjut kepada tahap penyusunan instrumen yang berupa soal berbentuk pilihan ganda untuk pre-test dan post-test. Namun, sebelum masuk pada pelaksanaan, soal tersebut melewati beberapa proses terlebih dahulu seperti uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. 2) Tahap Pelaksanaan; a) Melaksanakan pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen guna mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan sebelum dilakukannya treatment. b) Memberikan materi pelajaran mengenai Penjajahan Jepang di Indonesia. Pada kelas kontrol, pembelajaran menggunakan media konvensional seperti gambar dan peta, sedangkan pada kelas eksperimen, menggunakan platform *Edpuzzle*. c) Melaksanakan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen guna mengetahui output/hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan (treatment). Kemudian, dapat terlihat perbedaan hasil belajar yang pada kedua kelas tersebut. 3) Tahap Pengolahan Data. Di tahapan ini, output (pre-test dan post-test) dari kedua kelas tersebut dianalisis sehingga dapat terlihat perbedaan antara kedua kelas tersebut. Setelahnya, dapat dilakukan kesimpulan atas hasil analisis tersebut.

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat pertemuan di masing kelas. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan. Pertemuan kedua dan ketiga dilaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan edpuzzle di kelas eksperimen dan tanpa perlakuan di kelas kontrol. Setelah melakukan percobaan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan posttest di kedua kelas tersebut dengan soal yang sama dengan soal pretest.

Sampel yang digunakan di dalam penelitian ini adalah kelas XI MAN 1 Sijunjung dengan pengambilan sampel ditentukan melalui teknik *sampling purposive*. Pada penelitian ini, dipilih dua kelas yaitu kelas XI.F4 dan Kelas XI.F5 MAN 1 Sijunjung. Pemilihan dua kelas tersebut berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa pada penilaian harian I di kelas tersebut yang mirip. Kelas XI F4 pada Penilaian Harian I adalah 57,79, sedangkan kelas XI F5 adalah 57,48. kelas pertama sebagai kelas kontrol dan kelas kedua sebagai kelas eksperimen dengan total sampel 33 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah tes. Tes akan dilakukan dua kali yakni sebelum melakukan proses pembelajaran (*pretest*) dan di akhir proses pembelajaran (*posttest*). Beberapa langkah dalam menyusun soal tes ini yakni menyusun kisi-kisi soal, menyusun butir soal, serta menganalisis butir soal. Soal tes yang telah disusun harus dianalisis untuk melihat kelayakan tes tersebut sehingga soal tersebut dapat dinyatakan layak digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan beberapa uji terhadap soal tes.

Sebelum soal tes ini digunakan untuk mengambil data, maka sebelumnya soal tes ini divalidasi terlebih dahulu dengan menggunakan validasi ahli. Setelah melakukan validasi, dilakukan uji Validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi distraktor. Berdasarkan Hasil Uji Soal dari 50 soal yang diujicobakan, diperoleh 36 soal yang valid dengan Koefisien Reliabilitas (KR-20) adalah 0,940 (Kriteria Sangat Tinggi). Analisis tingkat kesukaran pada butir soal valid menunjukkan proporsi 28 butir berkategori sedang (0,30 - 0,70) dan 8 butir berkategori mudah ($> 0,70$). Dari segi daya pembeda, seluruh butir soal yang dinyatakan valid memiliki indeks daya pembeda $\geq 0,30$ (kategori cukup hingga sangat baik). Seluruh opsi distraktor pada butir valid juga telah berfungsi secara efektif. Sebanyak 36 butir soal valid tersebut selanjutnya digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji analisis statistik, dan uji n-gain skor. hasil uji normalitas dengan memperhatikan nilai signifikansi (sig.). Jika nilai signifikansi hasil analisis (sig.) lebih kecil dari 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan (data tidak berdistribusi normal), dan jika nilai signifikansi hasil analisis (sig.) lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi perbedaan yang signifikan (data berdistribusi normal) (Fauzi, 2026). Uji homogenitas dengan menggunakan IBM SPSS *Statistics* dengan kriteria uji: jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua varians homogen (Sundayana, 2016). Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t apabila data

terdistribusi normal dan mempunyai varian yang sama. Apabila data tidak terdistribusi normal maka menggunakan uji statistik nonparametrik yakni berupa uji wilcoxon dan uji mann-whitney.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil data pretest diambil pada tanggal 30 Maret 2026 untuk kelas XI F5 (eksperimen) dan 31 Maret 2026 untuk kelas XI F4 (kontrol). Kemudian data *posttest* diambil pada tanggal 27 April 2026 di Kelas XI F5(eksperimen) dan 28 April 2026 di Kelas XI F4(kontrol). Data *pretest* dan *posttest* ini diolah dengan IBM SPSS statistics dengan output statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Kelas Eksperimen	16	17.000	14	31	24.94	5.507
Post Test Kelas Eksperimen	16	52.000	42	94	82.19	14.630
Pre Test Kelas Kontrol	17	20.000	17	37	24.88	5.361
Post Test Kelas Kontrol	17	58.000	17	75	38.29	24.315
Valid N (listwise)	16					

Berdasarkan tabel diatas, data *pretest* yang diperoleh dari hasil uji deskripsi menggunakan aplikasi SPSS dapat dilihat bahwa *range* (perbedaan antara nilai maksimum dan nilai minimum) kelas eksperimen adalah sebesar 17 dengan nilai terendah 14 dan nilai tertinggi 31 serta rata-rata nilainya sebesar 29,94 sedangkan standar deviasinya sebesar 5,507. Pada kelas kontrol, *range* (perbedaan antara nilai maksimum dan nilai minimum) adalah sebesar 20 dengan nilai terendah 17 dan nilai tertinggi 37 dengan rata-rata nilai 24,88 dengan standar deviasinya sebesar 5,361.

Dari data tersebut dapat kita lihat bahwa rata-rata perolehan nilai pretest kelas eksperimen adalah 24,94 sedangkan kelas kontrol 24,88 yang menunjukkan bahwa uji kesetaraan awal dua kelas tersebut sama atau setara dengan nilai rata-rata kelas eksperimen berbeda tipis dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih nilai rata-rata *pretest* kedua kelas tersebut adalah 0,06 Sedangkan standar deviasi *pretest* dari kelas eksperimen sebesar 5,507 lebih besar dibanding dengan standar deviasi *pretest* kelas kontrol sebesar 5,361.

Kemudian data *posttest* kelas eksperimen yang diperoleh dari hasil uji deskripsi menggunakan aplikasi SPSS 29 dapat dilihat bahwa *range* (perbedaan antara nilai maksimum dan nilai minimum) adalah sebesar 52 dengan nilai terendah 42 dan nilai tertinggi 94 serta

rata-rata nilainya sebesar 82,19 sedangkan standar deviasinya sebesar 14,63. Pada kelas kontrol *range* (perbedaan antara nilai maksimum dan nilai minimum) adalah sebesar 58 dengan nilai terendah 17 dan nilai tertinggi 75 dengan rata-rata nilai 38,29 dengan standar deviasinya 24,315.

Dari data tersebut dapat kita lihat bahwa rata-rata perolehan nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 82,19 sedangkan kelas kontrol 38,29 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih nilai rata-rata *posttest* kedua kelas tersebut adalah 43,9 sedangkan standar deviasi *posttest* dari kelas eksperimen sebesar 14,630 lebih kecil dibanding dengan standar deviasi *posttest* kelas kontrol sebesar 24,315.

Dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat peningkatan dari nilai pretest dan posttest. Pada kelas Eksperimen nilai pretest yang sebesar 24,94 mengalami peningkatan sekitar 57,25 atau 229,551% menjadi 82,19 pada nilai posttest. Sedangkan pada kelas kontrol nilai pretest yang sebesar 24,88 mengalami peningkatan sekitar 13,41 atau 53,9% menjadi 38,29 pada nilai posttestnya.

Uji Normalitas

Dalam konteks pengumpulan data, uji normalitas adalah langkah penting yang perlu diperhatikan sebelum melanjutkan ke tahap analisis data lebih lanjut (Isnaini et al., 2025). Normalitas mengacu pada bentuk distribusi data yang menyerupai kurva normal, di mana sebagian besar nilai data terpusat di sekitar rata-rata dan semakin sedikit di kedua ujung distribusi. Data dianalisis menggunakan IBM SPSS statistics dengan hasil:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Eksperimen	.177	16	.194	.900	16	.080
	Posttest Kelas Eksperimen	.242	16	.013	.799	16	.003
	Pretest Kelas Kontrol	.162	17	.200 [*]	.923	17	.168
	Posttest Kelas Kontrol	.370	17	<.001	.705	17	<.001

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Kategori data jika nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka distribusi adalah tidak normal dan jika Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka distribusi adalah normal. Uji Kolmogorov Smirnov hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu 0,013 sedangkan kelas kontrol, yaitu $<0,001$. ini menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal maka dapat diketahui bahwa kedua kelompok data tersebut tidak homogen sehingga tidak perlu dilakukan uji homogenitas. Homogenitas mengacu pada kondisi di mana varians dari dua atau lebih kelompok data adalah sama, sehingga perbandingan antar kelompok menjadi lebih reliabel.

Uji Hipotesis

Pengujian analisis hipotesis yang dilakukan penggunaan uji tes analisis nonparametrik berupa uji wilcoxon dan uji mann-whitney. Hasil uji wilcoxon menggunakan IBM SPSS Statistics :

Tabel 4. Hasil Test Statistics Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test Statistics ^a		
	Post Test Kelas Eksperimen - Pre Test Kelas Eksperimen	Post Test Kelas Kontrol - Pre Test Kelas Kontrol
Z	-3.519 ^b	-1.345 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	.179

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelas Eksperimen, nilai Z sebesar -3.519 yang menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam skor *pretest* dan *posttest* dengan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* adalah $<0,001$ lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan bahwa perbedaan antara *posttest* dan *pretest* pada kelas eksperimen signifikan secara statistik. Pada kelas kontrol, nilai Z adalah sebesar -1.345 dan *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,179 lebih besar dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol.

Kemudian hasil uji mann-whitney menggunakan *software* SPSS :

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Pengaruh Penggunaan Edpuzzle	Post Test Kelas Eksperimen	16	24.13	386.00
	Post Test Kelas Kontrol	17	10.29	175.00
	Total	33		

Tabel diatas menunjukkan bahwa *posttest* kelas eksperimen memiliki rata-rata peringkat 24,13 yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol dengan rata-rata peringkat 10,29. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Kemudian *posttest* kelas eksperimen memiliki jumlah peringkat total (*sum of rank*) sebesar 386 sedangkan *posttest* kelas kontrol hanya 175.

Tabel 6. Hasil uji statistik Uji Mann-Whitney Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test Statistics ^a	
	Hasil Pengaruh Penggunaan Edpuzzle
Mann-Whitney U	22.000
Wilcoxon W	175.000
Z	-4.129
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai Mann-Whitney U adalah 22.000 yang menunjukkan posisi peringkat kelompok *posttest* kelas eksperimen dibandingkan dengan *posttest* kelas kontrol. Nilai Z adalah -4.129 yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara *posttest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas kontrol. Kemudian nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* adalah <0,001 lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis Ho (tidak ada perbedaan antara kelompok) ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan

yang signifikan secara statistik antara hasil belajar pada *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan *edpuzzle* dan *posttest* kelas kontrol.

Uji N-Gain Skor

Uji N-Gain Skor dilakukan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan berupa penggunaan *edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah. Hasil Uji N-Gain adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Score Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptives Statistics		
Ngain_Persentase	Kelompok	Mean
	Kelas Eksperimen	75.92%
	Kelas Kontrol	17.73%

Dari data output pada tabel 4.7 diatas diketahui bahwa nilai N-gain skor kelas eksperimen dengan Persentase sebesar 75.92% yang dikategorikan cukup efektif. Dan dapat disimpulkan bahwa tingkat pengaruh penggunaan *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah MAN 1 Sijunjung tergolong pada kategori cukup efektif untuk diterapkan dengan skor N-gain sebesar 75.92%

Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang meliputi uji statistik deskriptif, uji nonparametrik, serta uji *N-Gain Score*, terlihat jelas adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (XI F5) yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif Edpuzzle dibandingkan dengan kelas kontrol (XI F4) yang menerapkan pembelajaran konvensional.

Pada awal penelitian, kondisi awal kedua kelas terbukti setara (*baseline equivalency*). Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen (24,94) dan kelas kontrol (24,88) yang hanya berselisih 0,06. Namun, setelah pemberian perlakuan (*treatment*), kelas eksperimen mengalami lonjakan rata-rata nilai *posttest* yang sangat signifikan menjadi 82,19 (peningkatan sebesar 229,55%), sementara kelas kontrol hanya mencapai 38,29 (peningkatan sebesar 53,9%).

Keberhasilan perlakuan di kelas eksperimen ini didukung oleh efektivitas *N-Gain Score* sebesar 75,92% (kategori cukup efektif/efektif), jauh mengungguli kelas kontrol yang hanya memperoleh *N-Gain* sebesar 17,73%. Secara mekanistik, Edpuzzle meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa (*student engagement*) melalui fitur-fitur utamanya: 1) Penghentian Otomatis (*Embedded Quizzes*): Video pembelajaran yang disisipi pertanyaan secara berkala memaksa siswa untuk secara aktif memproses informasi (*active processing*) alih-alih menjadi penonton pasif. 2) Umpan Balik Langsung (*Immediate Feedback*): Siswa dapat langsung mengetahui pemahaman mereka saat menjawab pertanyaan di dalam video, yang memicu proses metakognisi dan evaluasi mandiri. 3) Fitur *Prevent Skipping*:

Memastikan siswa menyimak seluruh isi materi sejarah tanpa melompati bagian-bagian penting, sehingga materi tersampaikan secara utuh.

Secara teoretis, temuan penelitian ini mengonfirmasi beberapa teori belajar modern: 1) Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning* - Mayer): Mayer menyatakan bahwa memori manusia memproses informasi melalui dua saluran terpisah (visual dan verbal). Edpuzzle mengintegrasikan narasi visual (video sejarah) dan teks/pertanyaan secara bersamaan, sehingga mengurangi beban kognitif yang tidak relevan (*extraneous cognitive load*) dan mengoptimalkan retensi materi jangka panjang. 2) Teori Konstruktivisme (Vygotsky): Penggunaan Edpuzzle menempatkan media interaktif sebagai bentuk *scaffolding* digital. Pertanyaan-pertanyaan kognitif yang disajikan di sepanjang video membantu mengarahkan siswa melewati *Zone of Proximal Development* (ZPD) menuju pemahaman konsep sejarah yang lebih mendalam. 3) Konsep Interaktivitas dan Pembelajaran Aktif (*Active Learning*): Pembelajaran sejarah yang kerap dipersepsikan sebagai hafalan abstrak berubah menjadi interaktif, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan pemahaman konseptual siswa.

Hal ini diperkuat oleh (Pagarra et al., 2022) bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. media pembelajaran mampu menjembatani materi-materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit dihadapan siswa. Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa (Supartini, 2016).

Pembelajaran sejarah yang penuh dengan konsep abstrak membutuhkan suatu media dan perantara agar mudah dipahami oleh siswa. media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). media pembelajaran mampu menjembatani materi-materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit dihadapan siswa (Pagarra et al., 2022). Edpuzzle yang menampilkan video kuis interaktif dengan menggabungkan unsur visual dan audio secara seimbang sehingga mampu mengurangi beban kognitif siswa dalam memahami materi sejarah yang padat. Selain itu juga akan meningkatkan imajinasi terhadap peristiwa sejarah yang dipelajari dan memperkuat pemahaman siswa mengenai kondisi yang sesungguhnya pada masa lampau atau jiwa zaman sehingga mempercepat siswa memahami materi sejarah yang penuh abstrak.

Berbeda dengan menonton video/youtube biasa, edpuzzle memaksa siswa untuk fokus dan aktif berpikir. siswa lebih fokus dalam menyaksikan video pembelajaran karena di dalam video disisipi pertanyaan-pertanyaan dan tidak dapat *skip* (dilewati), dapat memantau dan mengetahui keaktifan siswa, dapat langsung melihat progress nilai siswa, dan dapat diintegrasikan dengan platform pendidikan lainnya (Kurniawan dkk., 2023).

Hasil penelitian terdahulu dapat mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran khususnya dalam penelitian ini adalah pembelajaran sejarah. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rizka dkk., 2023) menunjukkan bahwa data skor yang diperoleh dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t-bebas. Uji t bebas dilihat dari nilai *posttest* thitung

menunjukkan nilai $0,001 < 0,05$, maka H_0 diterima. Artinya terdapat pengaruh pada pembelajaran menggunakan media audio visual berbantu *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa. hasil belajar pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* (80,94) dengan kenaikan 0,57 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (72,81) yang memiliki kenaikan 0,12. Keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada media audio visual berbantu *edpuzzle* dikatakan berhasil dengan kategori sangat tinggi.

Meskipun menunjukkan hasil yang sangat positif, terdapat beberapa keterbatasan (*limitations*) dalam penelitian ini yang perlu diperhatikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Distribusi Data Tidak Normal, Data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen tidak berdistribusi normal ($\text{Sig.} < 0,05$), yang dapat disebabkan oleh rentang nilai (*range*) yang cukup lebar pada kelas eksperimen (42 hingga 94) dan variabilitas respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Ketergantungan pada Infrastruktur Digital, Efektivitas *Edpuzzle* sangat bergantung pada ketersediaan perangkat (smartphone/laptop) dan stabilitas koneksi internet. Kendala teknis di lapangan berpotensi memengaruhi fokus dan ketepatan waktu siswa dalam menyelesaikan tugas. Durasi dan Cakupan Materi, Penelitian ini berfokus pada rentang waktu tertentu. Efek kebaruan (*novelty effect*) dari penggunaan *Edpuzzle* mungkin berimbas pada tingginya antusiasme awal siswa, sehingga diperlukan studi longitudinal untuk menguji konsistensi efektivitas media ini dalam jangka panjang.

Peningkatan hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa memberikan hasil yang signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh data di atas. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat ketika menggunakan media dengan bantuan *edpuzzle*. Pengaruh penggunaan *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah khususnya di kelas XI F4 dan XI F5 yang menjadi sampel penelitian berpengaruh positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di MAN 1 Sijunjung yang diperoleh setelah dilakukan proses pengolahan dan analisis data menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Sijunjung memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa kelas eksperimen 57,25 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 13,41. Kemudian Hasil analisis hipotesis dengan uji wilcoxon dan uji mann-whitney berbantu SPSS Statistics Nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* adalah $<0,001$ lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan bahwa perbedaan antara *posttest* dan *pretest* pada kelas eksperimen signifikan secara statistik. Dengan penelitian ini diharapkan bagi pihak sekolah untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman terutama teknologi. Kemudian Diharapkan kepada siswa agar lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung serta memahami materi pembelajaran yang diberikan guru dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku :

- Fauzi, I. (2026). *Statistik Penelitian Pendidikan: Panduan Praktis Analisis Data Statistik Melalui Aplikasi SPSS-26*. Badan Penerbit STIEPARI Press.
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA.
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. UMMPress.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Syafril, & Zen, Z. (2019). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Prenada Media.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Adab.

Sumber Jurnal :

- Irfani, R., & Yefterson, R. B. (2021, 5 19). Pengembangan media video untuk meningkatkan kemampuan berfikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 368-380.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Al Haqqi, & Azhari, I. (2025, Februari). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-CEKI : Jurnal CendekiaIlmiah*, 4(2), 1377-1384.
- Kurniawan, R., Suhada, H. I., Negeri, I., Gunung, S., Bandung, D., & Maryanti, B. S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1, 101–110. <https://edukhasi.org/index.php/jip>
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8863/5210>

Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2),277-293.

<https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/1721/1393>

Sustianingsih, I. M., & Yati, R. M. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Film Dokumenter Berbasis Situs Sejarah Lokal. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 4(1), 62-70.